

Sumo ESCOLAR

Sobre el evento:

Nombre del evento:	Sumo ESCOLAR
Tipo de robot:	Armado solo con plataformas comerciales (Fischertechnik, LEGO®, entre otros.)
Competidores:	Estudiantes activos de colegios.
Modalidades:	Lucha
Descripción:	Es el tradicional arte marcial japonés, los robots intentan sacar al competidor fuera del ring.

Sobre los equipos:

Nombre:	Debe proporcionarse un nombre al equipo con el que se identificará en el evento.
Número de integrantes:	Máximo 3.
Capitán:	Será la persona encargada de manipular el robot y representar el equipo ante los jueces.
Paper:	El equipo debe proporcionar un escrito que describa las características del robot.

Sobre el robot:

Nombre:	Debe proporcionarse un nombre al robot que lo identificará durante la competencia, si el equipo participa en varias categorías no podrá usar el mismo nombre para los robot.
Tipo de control:	Autónomo
Dimensiones:	N/A x 200 x 200 mm (alto - ancho - fondo)
Peso máximo:	1000g
Expandible en competencia:	No
Fuente de energía:	Autónoma. No se acepta el uso de combustible inflamable
Algoritmos:	Libre
Restricciones:	<ul style="list-style-type: none">🚫 Elementos que dañen el robot del oponente, igualmente los bordes.🚫 Elementos líquidos, o combustibles que dañen la pista o el robot oponente.🚫 Arrojar elementos al contrincante.🚫 Se restringe el uso de sustancias para mejorar la tracción de las llantas, esto se probará con una hoja estándar A4 (80gr/m²) en el anillo no debe ser capaz de sostener la hoja por más de 2 segundos.🚫 Elementos como electro imanes, bombas de vacío u otros que incrementen la tracción al anillo.
Observaciones:	El robot no debe deteriorar el escenario, sopesa de sanciones por parte de los jurados

Sobre la pista:

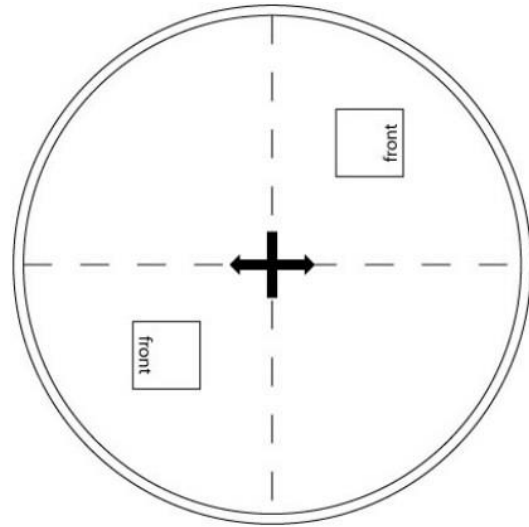
Dimensiones:	770mm (Diámetro)
Fondo:	Negro
Material:	Madera
Tolerancia de la pista:	5% en todas las medidas.
Color de línea externa:	Blanco
Ancho de línea:	25mm tolerancia ± 1 mm
Iluminación:	Ambiente, cubierto en carpa

Sobre la competencia:

Tipo de pista:	Pista única.
Competidores en pista:	2
Tiempo de seguridad:	5 segundos

Punto de partida:

El ring se divide en dos mitades y se debe poner los robots en cualquier lugar de su mitad, después de poner el robot no podrá reubicarse de nuevo.



Desarrollo:	<ul style="list-style-type: none">Un combate consiste en 3 rounds, con un tiempo total de 3 minutos, a menos que los jurados decidan extenderlo.Quien gane primero 2 rounds (2 "Yuhkoh"), dentro del tiempo límite obtendrá la victoria dentro de la ronda. Si se finaliza el tiempo límite y ninguno de los equipos tiene 2 Yuhkoh ganará el equipo que haya obtenido un (1) Yuhkoh.Cuando ningún luchador gane en el tiempo límite, el combate se extenderá, de modo que quien reciba el primer Yuhkoh adicional se alzará con la victoria. Si a pesar de esto no se decide un ganador, los jueces podrán decidir el ganador por sorteo o por un round más a muerte súbita.Un Yuhkoh se otorgará al ganador cuando la decisión de los jueces se realice por sorteo.
Tiempo límite:	3 minutos por combate (el juez podrá extenderlo)

Puntuación:	<p>Un Yuhkoh se dará a quien:</p> <ul style="list-style-type: none">🤖 Al robot que legalmente saque del ring al oponente y haga que toque el exterior de la pista.🤖 Al robot cuyo contrincante toque por su cuenta el espacio fuera del ring.🤖 Cuando el robot ha caído en parte y no totalmente fuera del ring y se levanta por si solo el Yuhkoh no se contará y el combate continuará.
Causales de descalificación por ronda:	<ul style="list-style-type: none">🤖 Los insultos verbales o escritos en el robot son causales de descalificación inmediata.🤖 Poner en el ring alguna parte del cuerpo o poner objetos en la pista o cualquiera de los robots durante el combate, excepto bajo la autorización de los jurados o que el combate se encuentre detenido, siempre que no atente contra las demás reglas.🤖 Demandar detener el combate sin razones justificadas.🤖 Demora superior a 30 segundos para iniciar el combate, a menos que los jurados concedan tiempo adicional.🤖 Poner en funcionamiento el robot dentro de los 5 segundos posteriores al anuncio de inicio de round dado por el juez de pista.

Causales de descalificación de la prueba:	<ul style="list-style-type: none">❗ No asistir a ninguno de los llamados para cumplir la ronda en pista, cuando los jurados así lo indiquen.❗ Conducta antideportiva o de sabotaje❗ Acumulación de faltas, decisión dada por los jurados.❗ En caso de descalificación, se otorgará automáticamente la victoria a los rivales del robot descalificado.
Pruebas:	Se contará con pistas aledañas a la pista de competencia, con características similares, en las cuales se podrán hacer pruebas y ajustes preliminares.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA

SEDE BOGOTÁ

DIRECCIÓN DE BIENESTAR UNIVERSITARIO